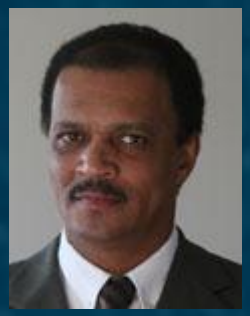
Le PASS'PING

Outil de développement



Miguel VICENS
Chargé de mission « développement »

Outil au service

- Des Ligues régionales
- Des Comités départementaux
- Des Clubs

Format : passeport

Contenu :

- Mot d’accueil
- Mode d’emploi

TU VEUX JOUER AU PING-PONG BOUGER T'AMUSER PROGRESSER

Pour 1€, utilise ton PASS'PING !

Tu es maintenant en possession du PASS'PING, viens vite nous retrouver dans l'un des clubs près de chez toi.

Ce passeport « découverte » te permettra de jouer au tennis de table avec d'autres et d'apprendre des coups et astuces avec l'aide d'un parrain.

Ce PASS'PING est valable un mois pour **quatre séances** à partir de la date d'enregistrement dans le club d'accueil. Il te permet également d'être assuré lorsque tu y joues.

Retrouve les clubs partenaires de l'opération sur : **www.fftt.com/passping**

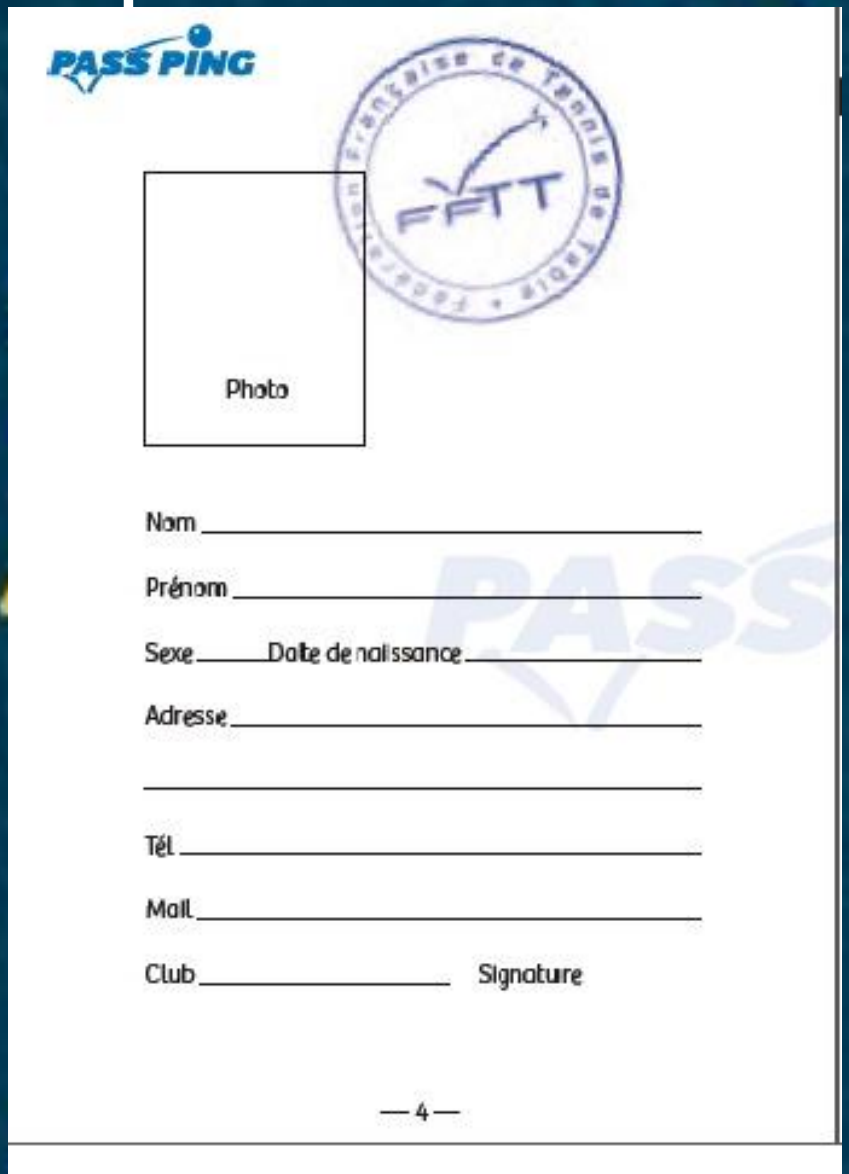
Rejoins-nous vite dans la famille du PING !

PASS PING mode d'emploi

Découvre le ping et la vie dans un club

1. Trouve un club près de chez toi pour aller jouer et t'amuser : **www.fftt.com/passping** avec les jours et horaires disponibles.
2. Viens à la salle et présente ton pass'ping au responsable du club qui te donne rendez-vous avec ton parrain. Effectue ta première séance et découvre le club.
3. Dans le mois qui suit, réalise tes 3 autres séances découverte. Chaque séance est axée sur un thème différent : Jouer, bouger, s'amuser, et progresser. Valide chaque séance par ton parrain avec sa signature et le tampon du club. Il t'invite à découvrir les différentes activités du club.
4. Découvre la vie sportive et associative dans un club de ping. Essaie de répondre aux devinettes en bas des pages des séances afin de tester tes connaissances sur le ping ! Fais-toi des ami(e)s !

Page avec des informations personnelles



PASS PING

Photo

Nom _____

Prénom _____

Sexe _____ Date de naissance _____

Adresse _____

_____

Tél _____

Mail _____

Club _____ Signature

— 4 —

- Un numéro unique pour chaque Pass’ping

4 Séances

- Thème 1 Jouer
- Thème 2 Bouger
- Thème 3 S’amuser
- Thème 4 Progresser

Séance 1:Le ping, c'est JOUER

SÉANCE 1

LE PING, C'EST JOUER

Date _____

Parrain _____

Réalise un service
Avec une bassine de 20 balles : lance la balle puis tape-la avec la raquette pour qu'elle rebondisse dans ton camp puis dans le camp adverse.

Renvoie le service
Avec une bassine de 20 balles : ton partenaire t'envoie un service, après le premier rebond dans ton camp, renvoie la balle de l'autre côté du filet.

Réalise un échange
Avec ton partenaire de jeu, essaie de lui renvoyer la balle pour effectuer le maximum d'échanges. Compte ton meilleur score.

Marque un point
Apprends à compter les points en jouant librement avec ton partenaire.

QUIZZ

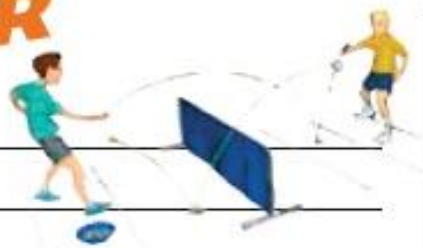
Qui a inventé le tennis de table ?
A) Les Chinois
B) Les Japonais
C) Les Anglais
Réponse page 11

Visa du club

Séance 2: Le ping,c'est BOUGER

SÉANCE 2

LE PING, C'EST BOUGER



Date _____

Parrain _____

Apprends à te déplacer
Avec deux bassines, une remplie de 10 balles et l'autre vide, disposées aux deux extrémités de la table. Réalise les dix aller-retours en pas latéraux pour déplacer les 10 balles dans l'autre bassine. Chronométré, cherche à battre ton score avec 3 essais.

Déplace-toi pour rattraper la balle
Réalise un échange avec ton partenaire en laissant la balle rebondir à chaque fois sur la table puis sur le sol et renvoie-la avec le coup droit ou le revers. Compte les échanges pour atteindre 10 renvois sans faire de faute.

Bouge et fais bouger ton partenaire/adversaire
Réalise un échange avec ton partenaire en ne renvoyant la balle qu'avec le côté coup droit (côté du pouce) puis qu'avec le revers. Compte également les échanges pour mieux te concentrer et améliorer ton jeu de jambe.

QUIZZ

En combien de points se joue une manche au tennis de table?
A) 13 points B) 21 points C) 11 points
Réponse page 11

Visa du club

Séance 3: Le ping,c'est t'AMUSER

SÉANCE 3
LE PING, C'EST T'AMUSER

Date _____

Parrain _____

Joue en table tournante
4 à 8 joueurs autour de la table. À chaque fois que tu joues la balle, va ensuite de l'autre côté en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Essaie de jouer le plus long échange sans faire de faute. Fais ensuite un gagné/éliminé, c'est-à-dire que celui qui ne renvoie pas correctement est éliminé jusqu'à ce qu'il ne reste que 2 joueurs.

La ronde des frappes
L'entraîneur envoie des balles hautes que tu attaques (smash). Après chaque attaque, fais le tour de la table en courant et replace-toi derrière tes camarades. Si tu rates, tu es éliminé jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un joueur.

La montée-descente
Deux joueurs par table. Les tables sont numérotées de 1 à ... en fonction de leur nombre. Réalise un match en 5 points avec 2 services chacun. Le vainqueur monte vers la table 1 et le perdant descend vers la table opposée.

QUIZZ

Je peux jouer en compétition avec une raquette de couleur:
A) Libre B) Rouge et noir
C) Rouge et rouge ou noir et noir
Réponse page 11

Visa du club

Séance 4: Le ping,c'est PROGRESSER

SÉANCE 4

LE PING, C'EST PROGRESSER

Date _____

Parrain _____

Mets de l'effet lifté
Avec ta raquette et une balle posée sur un goulot de bouteille en plastique, essaie de frotter la balle avec ta raquette pour la renvoyer de l'autre côté du filet sans faire bouger la bouteille.

Joue en visant une cible
Utilise une bassine de 20 balles. Laisse la balle rebondir sur la table avec ta main et tape dans la balle avec ta raquette pour toucher une ou plusieurs cibles disposées de l'autre côté de la table.
2 essais en coup droit puis 2 essais en revers.

Fais un match
Le parrain te propose un joueur de ton niveau à affronter sur un match en 3 manches gagnantes de 11 points avec deux services chacun. À la fin de chaque manche, change de côté.

QUIZZ

Quel est le record du point le plus long ?
A) 17 minutes B) 1 h 27 C) 2 h 12
Réponse page 11

Visa du club

Une devinette à la fin de chaque page

- Visa du club à la fin de chaque séance

Une page sur les avantages de la prise de licence:

- Etre assuré
- Progresser
- Participer aux entrainements
- Participer aux compétitions
- Participer à la vie associative

Prends ta licence

TU VIENS DE DÉCOUVRIR LE TENNIS DE TABLE GRACE AU PASS PING...

PRENDS TA LICENCE !

En prenant une licence dans un club affilié à la FFTT, tu peux :

- **Être assuré** dans le cadre de ta pratique sportive
- **Avoir accès à l'actualité** du tennis de table (espace licencié du site internet, FFTT.TV, magazine France TT)

ET CHOISIS

TON PING !

Avec ta licence, pratique et vis le ping que tu souhaites :

- **Viens régulièrement pour jouer** et t'amuser à ton rythme, à tout âge
- **Rencontre des amis** et profite de la vie associative
- **Progresse** grâce à un encadrement technique compétent
- **Forme-toi** pour entraîner, arbitrer, ou diriger
- **Participe à des compétitions** individuelles et/ou par équipes.

Adrien Mattenet n°1 français

Équipe de France juniors

Procédure d’utilisation

- Le pass’ping coutera 0,20 € aux ligues, comités et clubs.
- Il peut être offert, ou vendu 1 euro.
- Il doit être validé.
- Un page du site internet dédié au Pass’ping

Page partenaire

PASS PING

Commencez avec du matériel de qualité !

STIGA

SET ADVANCE

~~25,90€~~

19,90€

-20%

La raquette ADVANCE est parfaite pour les joueurs qui souhaitent un maximum de contrôle et d'excellentes sensations. Cette raquette "1 étoile" convient à tous les types de joueurs. Vendue avec une housse de protection et 3 balles, voilà la panoplie complète pour faire vos premiers pas dans un club.

-30%

RAQUETTE CRYSTAL

~~34,90€~~

24,40€

La raquette CRYSTAL PERFORM est le résultat de 60 années de recherche et de développement. Cette raquette "3 étoiles" possède un joli design et elle est parfaitement équilibrée pour les joueurs qui souhaitent de la puissance et de la précision. Conçue pour les attaquants, elle devrait faire quelques dégâts chez vos premiers adversaires de club.

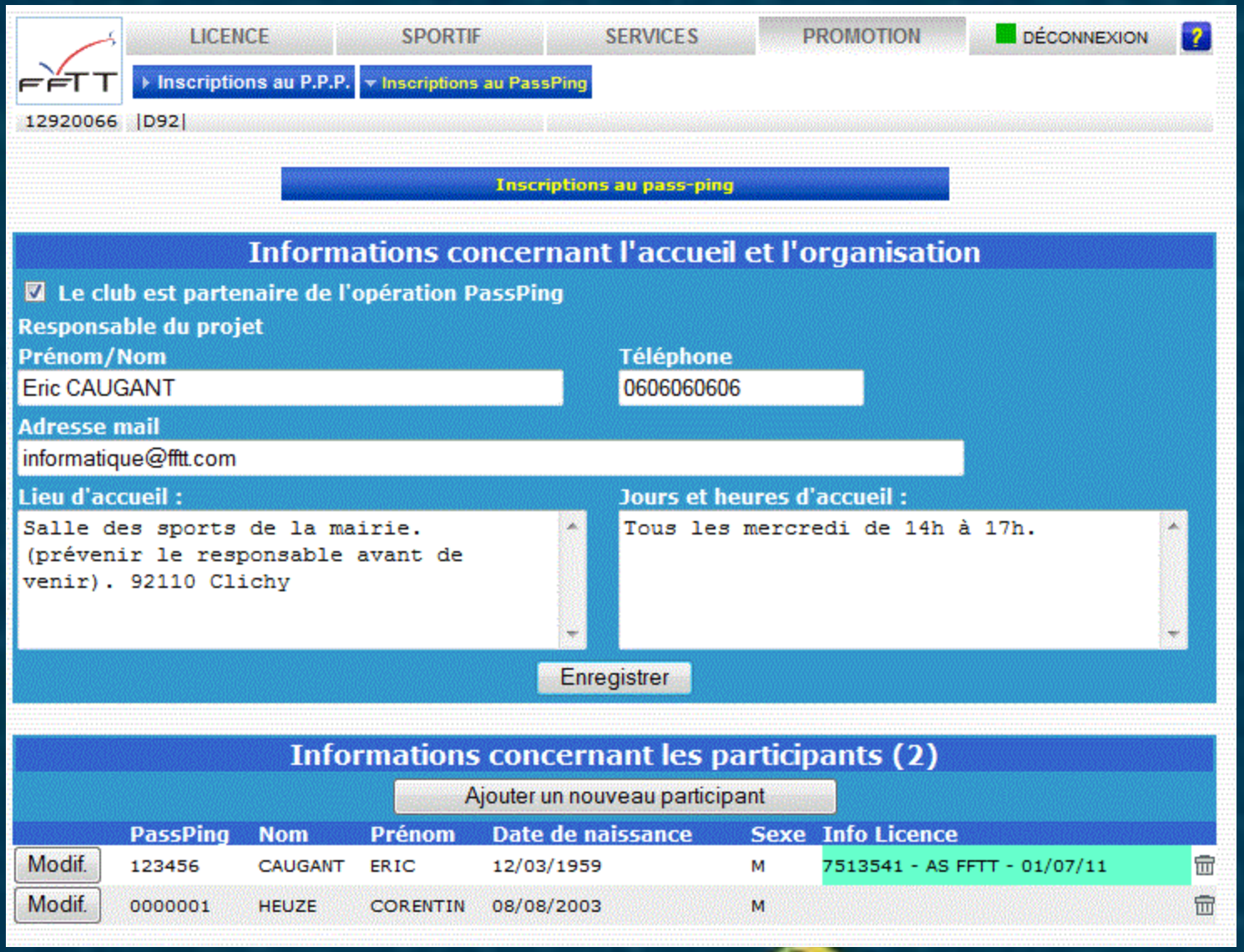
Pour commander et bénéficier de la remise, précisez votre numéro de Pass'Ping et contactez :

WACK

03 87 29 26 90

Chaque club devra valider sa participation sur SPID

Procédure


LICENCE
SPORTIF
SERVICES
PROMOTION
DÉCONNEXION
Inscriptions au P.P.P.
Inscriptions au PassPing
12920066 |D92|
Inscriptions au pass-ping
Informations concernant l'accueil et l'organisation
Le club est partenaire de l'opération PassPing
Responsable du projet
Prénom/Nom
Eric CAUGANT
Téléphone
0606060606
Adresse mail
informatique@fftt.com
Lieu d'accueil :
Salle des sports de la mairie. (prévenir le responsable avant de venir). 92110 Clichy
Jours et heures d'accueil :
Tous les mercredi de 14h à 17h.
Enregistrer
Informations concernant les participants (2)
Ajouter un nouveau participant
PassPing Nom Prénom Date de naissance Sexe Info Licence
Modif. 123456 CAUGANT ERIC 12/03/1959 M 7513541 - AS FFTT - 01/07/11
Modif. 0000001 HEUZE CORENTIN 08/08/2003 M

PASSPING - modification

Numéro du PassPing	0000001	Date	20/01/2012
Nom	HEUZE	Prénom	CORENTIN
Date Naissance (jj/mm/aaaa)	08/08/2003	Sexe	Masculin
Adresse	8 place de la mairie		
Complément			
Code postal	92160	Ville	ANTONY
Téléphone	0102030405		
Adresse mail	corentin@yahoo.fr		
Date séance 1 (jj/mm/aaaa)		Date séance 2 (jj/mm/aaaa)	
Date séance 3 (jj/mm/aaaa)		Date séance 4 (jj/mm/aaaa)	

Valider les informations

Mise en place

- Commande possible sur place avec les formulaires remis (Attention au délai de réalisation et de livraison. Coût en sus.)
- La fédération offrira un Pass’ping à chaque club accompagné d’une affiche.

Merci

- Au groupe et service développement
- Au service informatique
- A la DTN
- Au service administratif
- Et à tous les techniciens et dirigeants qui nous ont accompagné sur ce projet.
- Aux partenaires